「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651
●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで
㈱ナムコ・サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

●本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

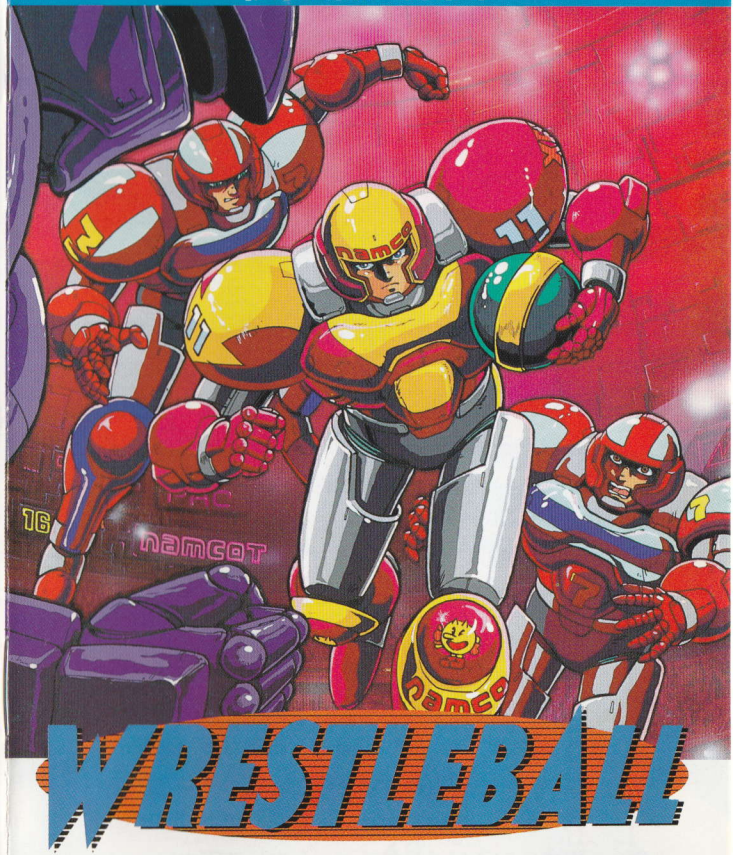
T-14043

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGA®の使用を許諾したものです。

namcot

レッスルボール

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）



© 1991 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

MEGA DRIVE

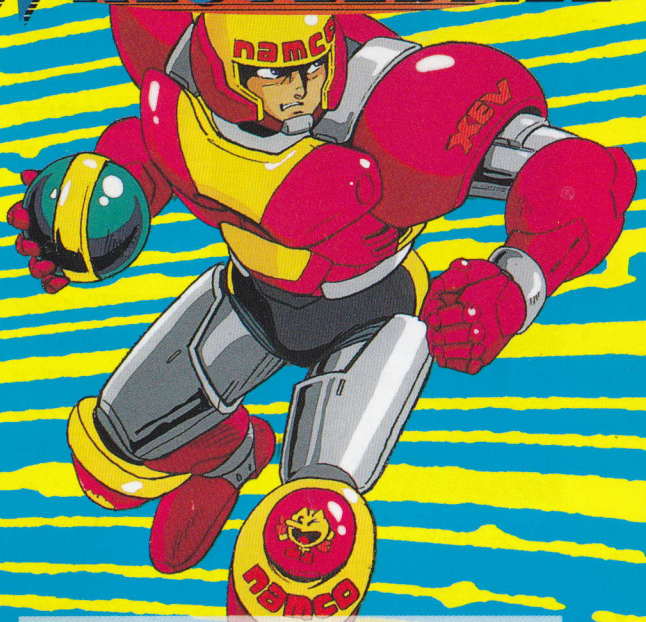
このたびはナムコットのメガドライブ用カートリッジ「レッスルボール」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。

プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

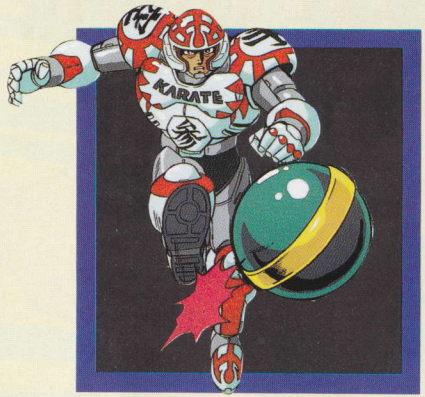
- カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体のパワースイッチをOFFにしておいて下さい。パワースイッチをONにしたまま無理にカートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。
- カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意して下さい。また、分解は絶対にしないで下さい。
- カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けて下さい。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。
- カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないで下さい。
- 長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとって下さい。またテレビ画面からなるべく離れてゲームをして下さい。

WRESTLEBALL



1 スクランブル！　これがレッスルボールだ！…2P
2 プレイング・ルール　まず基礎知識から……4P
3 ゲームの始め方　5つのモードで遊べるぞ……8P
4 操作法　テクニックをマスターしよう……12P
5 アウト・オブ・プレイ／バトルロイヤル…20P
6 タックル技　これが必殺ワザの数々だ！……22P
7 チームの紹介　世界の格闘技が大集合！……24P

1 スクランブル!



●〝スクランブル〟――来襲する敵機を迎え撃つための緊急発進を意味するこの言葉に、いまひとつの意味が加わった。「レッスルボール」開始を告げるプレイングコールがそれだ。

●では「レッスルボール」とは何か？　「レッスルボール」こそフットボールと格闘技をミックスして生まれた、史上最高にエキサイティングかつスリリングなスポーツゲームなのだ。

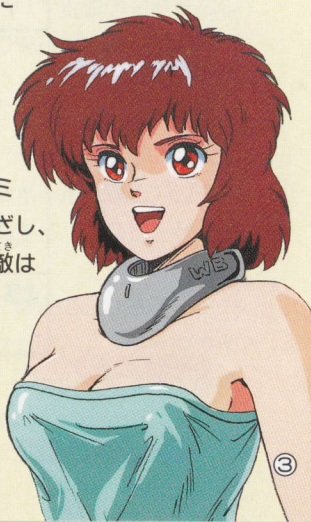
●もともとサッカーやラグビー、アメフトなどは球技というより格闘技色の濃いゲーム。ボールを取り合いながら選手は激しく激突する。

だがそれはあくまでルールに定められた範囲内でのこと。故意に殴ったり、あるいは蹴ったりすれば、それはもちろん反則である。

●しかし「レッスルボール」は違う。ボールを運んで相手ゴールを狙うという点は同じだが、それ以外にいっさい規制はない。

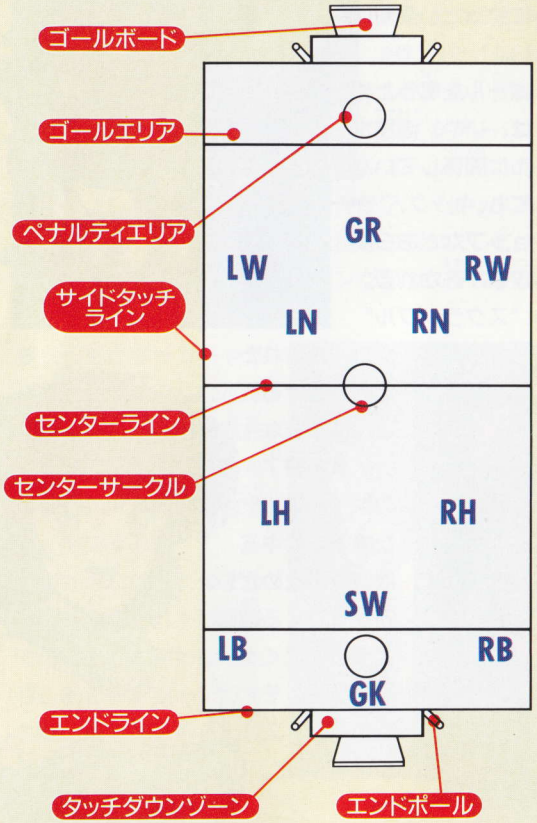
ボールを奪うためには、いや、直接ボールに関係していなくても、キック、チョップなどあらゆる攻撃が許される。

●〝スクランブル〟がコールされたらもう逃げることはできない。試合終了のホイッスルが鳴るまでキミはゴールをめざし、向かってくる敵はようしゃなく叩き潰す。それが「レッスルボール」だ。



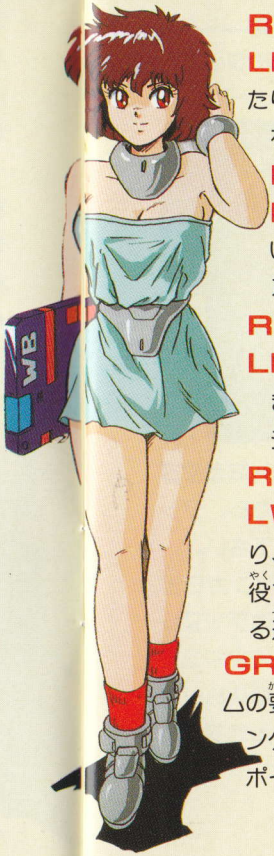
2 プレイング・ルール(1)

●レッスルボールを楽しむためには、やはり基本的な知識やルールぐらいは覚えておきたいものです。4〜7ページでしっかり理解して下さい。



GK【ゴールキーパー】ゴールを守る最後のとりで、総合力もたいていチームNo.1です。ただしゴールエリアとタッチダウンゾーンでしか活躍できません。

SW【スウィーパー】 キーパーの前でゴールを死守します。敵の猛攻に耐えるスタミナが要求されます。



RB【ライトブロッカー】 スウィーパーら
LB【レフトブロッカー】 と共に守備に当たります。ライン際から攻めこむ敵ウイングを防ぐのは、彼らの大切な役目。

RH【ライトハーフ】 攻撃と守備をつな
LH【レフトハーフ】 いで活躍します。いざとなったら攻撃陣に加勢して、一気に攻めることも必要です。

RN【ライトニンジャ】 ジェネラルと並び
LN【レフトニンジャ】 攻撃陣の核をなします。強いキック力やパワーが必要なポジションです。

RW【ライトウイング】 サイドタッチライ
LW【レフトウイング】 ンいっぱいに広がり、ゴール前の味方にボールを送るアシスト役です。キック力はもちろん、スピードのある選手が理想的。

GR【ジェネラル】 攻撃陣のみならず、チームの要ともいえるポジション。ニンジャやウイングにサポートされ、ゴールを狙うチームのポイントゲッターです。

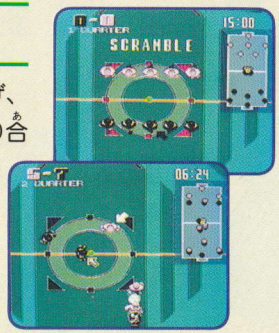
1試合時間

ゲームは15分を1クォーターとして4クォーター、つまり60分で行われます（実際には15分ほど）。

2陣地

最初は1Pが画面下側の陣地で、1クォーターごとに相手チームと陣地を入れ替えます。

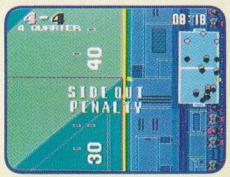
3試合開始



①ボールを真上に放り上げ、落ちてきたところを取り合う形でゲームが始まります。これをスクランブルといいます。

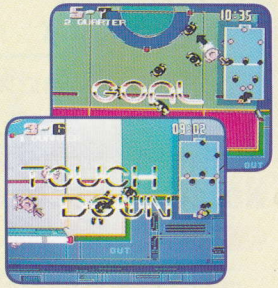
②ボールを取ったらドリブルやブリング、パスなどで相手陣地に攻めこみ、シュートなどでゴールを狙います。反対にボールを取られたら、タックルなどを駆使し、ボールを奪い返して下さい。

③ボールがサイドタッチラインやエンドラインから出たときはアウト・オブ・プレイとなります。



その際はタイムがストップされ、所定のルールでプレイを再開します。

4得点



ゴール（1点）

キックでボールをゴールボードに当てると1点。ボールを持った選手がボードに触れてもゴールとみなします。

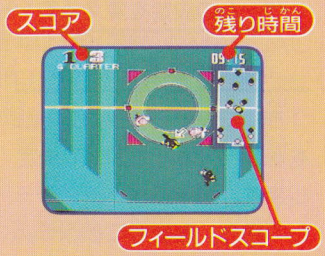
タッチダウン（3点） ボールを持ったまま走り、タッチダウンゾーンに入ると3点。タッチダウンゾーンに落ちたボールに触れても同様です。

5試合終了

4クォーターが終わると試合終了、得点の多い方が勝ちです。同点のときは延長戦（EXT）を2クォーター行い、それでも決着がつかないときはバトルロイヤル(21ページ)で勝敗を決めます。

■基本画面

フィールドスコープには自チームと敵チームの選手が色別に示されます。黄色はボールです。



1 モードを選ぶ

タイトル画面のときにスタートボタンを押すとモードが表示されます。方向ボタンで選び、スタートボタンで決定して下さい。

1P WB LEAGUE 【1人用リーグ戦】
コンピュータ相手の勝ち抜き戦です。

1P TRAINING 【1人用練習試合】
対戦チームを選んで練習試合を行います。

2P VERSUS 【2人用対戦】
プレイヤー同士で対戦する2人用。コントロール端子2にもパッドをつなげて遊びます。

1P BATTLE ROYAL 【1人用バトルロイヤル】
バトルロイヤル(21ページ)だけのプレイ。

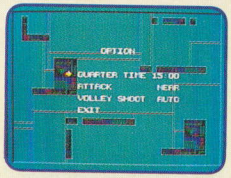
2P BATTLE ROYAL 【2人用バトルロイヤル】
プレイヤー同士で遊ぶバトルロイヤル。パッドが2つ必要です。

OPTION 【オプション】
ゲームの設定を変えるモードです。

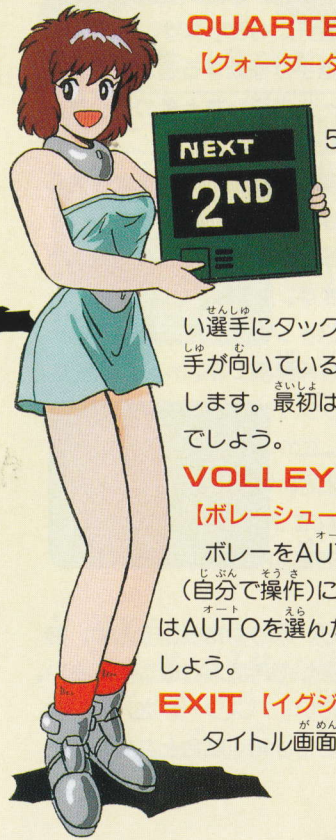
2 チームを選ぶ

方向ボタンで自分のチームを選び、ⒶかⒸボタンで決定します。24〜25ページ「チームの紹介」を参考にどうぞ。

■オプション機能



モード選択画面でOPTIONを選ぶと、ゲームの設定を変えることができます。方向ボタンで選び、ⒶかⒷボタンでデータを変えて下さい。



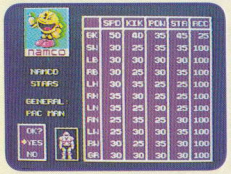
QUARTER TIME
【クォータータイム】
1クォーターの時間を、5／10／15／20分に変えることができます。

ATTACK
【アタック】
NEAR(最も距離の近い選手にタックル)かDIRECTION(選手が向いている方向にタックル)を設定します。最初はNEARがプレイしやすいでしょう。

VOLLEY SHOOT
【ボレーシュート】
ボレーをAUTO(自動)かMANUAL(自分で操作)に設定します。最初のうちはAUTOを選んだ方が、プレイしやすいでしょう。

EXIT 【イグジット】
タイトル画面に戻ります。

■ゲームの始め方(2)



3選手データの表示

選んだチームの選手データが表示されます。よければ方向ボタンで"YES"を選び、Ⓐか©ボタンで決定して下さい。"NO"を選ぶか、Ⓑボタンを押すと、チーム選択にもどります。

SPD 【スピード】　選手が移動する速さです。

KIK 【キック】　ボールを蹴ったときの飛距離。赤いシュートを打ったときの威力。

POW 【パワー】　攻撃したときの、相手に与えるダメージの強さを意味します。

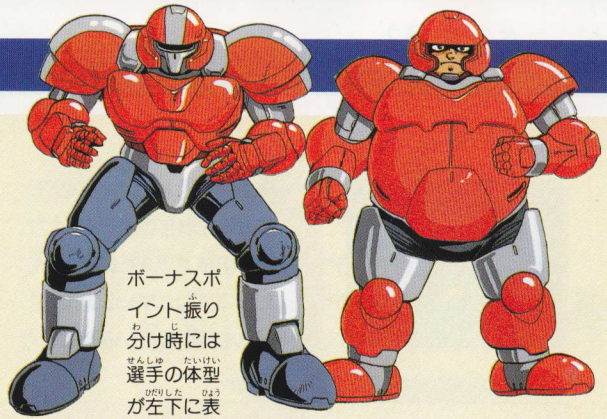
STA 【スタミナ】　タックルなど、攻撃を受けた場合の耐久力を示しています。

ACC 【正確さ】　パス・シュートの正確さ、キーパーが赤いシュートをはじく確率です。

4パスワードの入力

1人用リーグ戦で勝つとパスワードが表示され、これを入力するといつでも続きを遊ぶことができます。

方向ボタンで文字を選び、Ⓐか©ボタンで入力。間違ったときはⒷボタンで戻して再度入れ直して下さい。決定はスタートボタンで行い、パスワードを入力しなかったり、間違っていたときは第1試合となります。



ボーナスポイント振り分け時には選手の体型が左下に表示されます(22～23ページ参考)。

5ボーナスポイントの振り分け(1人用リーグ戦/2人用対戦)

最初から持っている能力ポイントに、ボーナスポイントを振りわけることができます。方向ボタンの上下で選手(ポジション)を、左右で能力を選び、Ⓐボタンで5ポイントずつ加えて下さい。戻すときはⒷボタンです。なおポイントが加えられた分は、別の色で表示されます。

ポイントの振り分けは試合ごとに変更できますが、最高は100ポイントまでで、また、初期設定以下には変更できません。決定は©ボタンかスタートボタンで。

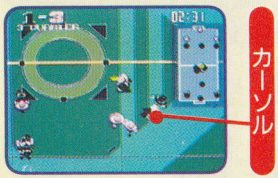
■1人用リーグ戦

1試合目は50ポイント(ナムコスターズのみ70ポイント)、試合に勝つごとに20ポイントずつ。

■2人用対戦

両チームとも50ポイントずつ。

4 操作法(1)



●選手は11人いるわけですが、操作できるのはカーソルのついている1人だけです。カーソルはボールに最も近い選手に↗自動的につきますが、Ⓒボタンでボールに一番近い選手に移すこともできます。

カーソルのついていない選手については、コンピュータが自動的に操作してくれます。

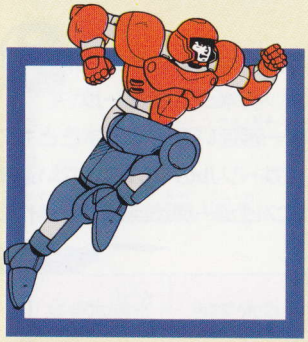
	Ⓐボタン	Ⓑボタン		Ⓒボタン	方向ボタン	
ボールを持っていないとき	タックル →14〜15P			カーソル交換	移動 →14P	ボールを持っていないとき
ドリブル中	シュート →16P	キックパス →16P		ブリング →17P	移動、パスの方向指定	ドリブル中
ブリング中	カウンターアタック→17P	ハンドパス →17P		ドリブル →18P	移動、パスの方向指定	ブリング中
ボールの軌道下にいるとき	ボレー →18P				移動、ボレーの方向指定	ボールの軌道下にいるとき
ゴールキーパー（ボールを持っていない）	タックル、ジャンプ→19P				移動、タックルの方向指定	ゴールキーパー（ボールを持っていない）
ゴールキーパー（ボールを持っている）		キックパス →19P			移動、パスの方向指定	ゴールキーパー（ボールを持っている）

ボールがフィールド上から出たとき	アウト・オブ・プレイ →20P

※赤い色で書かれている操作は、ボタンを押している長さによって、威力が変わります。

■操作法(2)

■移動

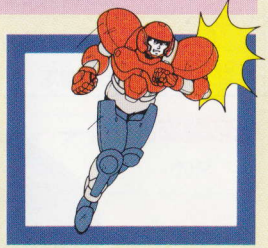


方向ボタンを押した方向に選手が走ります。

■タックル

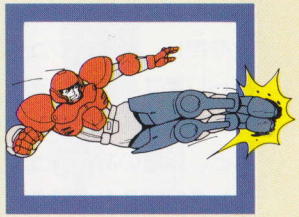
ボールを持っていないときにⒶボタンを押すと、一番近いところにいる相手選手にタックルします（オプションでDIRECTIONにすると方向ボタンでタックルの向きを決めることもできます）。Ⓐボタンを押す時間の長さで威力は４段階に分かれ、さらに同じ威力でも選手の体型やコンピュータの判断によって、いろいろな技が出せます（22〜23ページ参照）。

①セイフティー・タックル／押してすぐ離す



Ⓐボタンを押してすぐに離すとセイフティー・タックルです。相手のボールを奪ったり、行く手を阻むだけのタックルで、ダメージは与えません。ショルダー・タックルとスライディングタックルがあります。

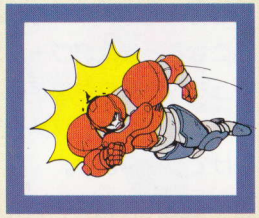
②バイオレント・アタック／カーソルが変色してから離す



カーソルの色が変わるまで待ってから離すと、相手にダメージを与える強力なタックルを放ちます。

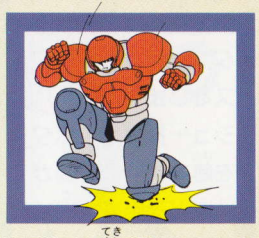
ラリアートをはじめとして８つの技があります。

③ダイナミック・クラッシュ／カーソルが点滅してから離す



カーソルが点滅してから離すと、一撃でバイオレント・アタックの２倍の威力を与えることができます。体を回転させるタイプの攻撃で３種類あります。

④フライング・ボム／点滅してから素速く連打する



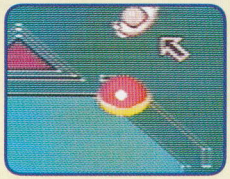
空中に飛び上がり、急降下で攻撃する最強の技。ジャンプ中は方向ボタンで移動できます。

なおジャンプ中は赤いシュート（16ページ参照）に当たってもダメージを受けないので、敵のシュートを防ぐのにも役立ちます。

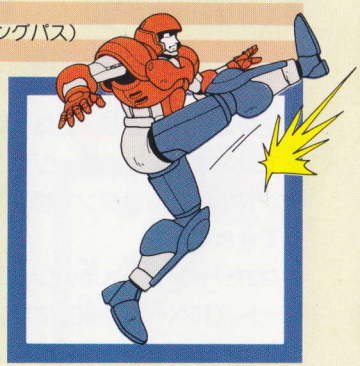
■シュート

ドリブル中にⒶボタンを押し、離すとシュートします。ボタンを押している時間が長いほど、距離のあるシュートを打つことができます。

カーソルが点滅するまで力をため、ボールが赤い色になると最大パワー。赤いシュートに触れた選手は、敵味方に関係なく、ダメージを受けてしまいます。



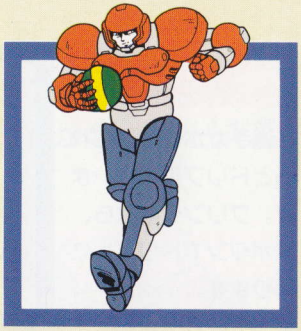
■キックパス(ロングパス)



ドリブル中に方向ボタンで狙いを定め、Ⓑボタンを押すとキックパスをします。

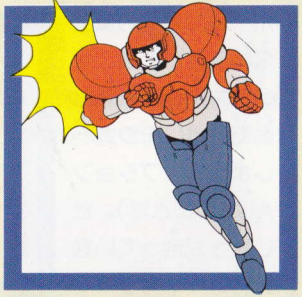
シュート同様、ボタンを離すまでの時間が長いほど飛距離を出せますが、ダメージを与えることはできません。

■ブリング



ボールを手で持ったまま走るのがブリングで、ドリブル中にⒸボタンを押すと、ブリングに移ります。ブリング中はシュートやロングパスができなくなりますが、走るスピードはアップし、カウンターアタックができるようになります。

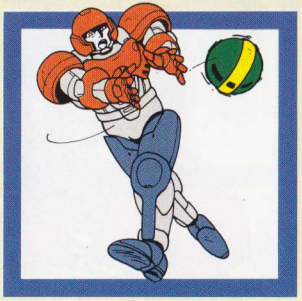
■カウンターアタック



ブリング中にⒶボタンを押すと、ボールを離し、向かってきた相手にカウンター攻撃をしかけます。

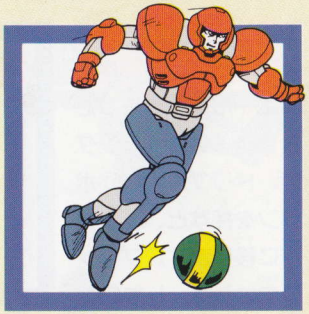
■ハンドパス

(ショートパス)



ブリング中に方向ボタンで向きを決め、Ⓑボタンで手投げの短いパスをします。

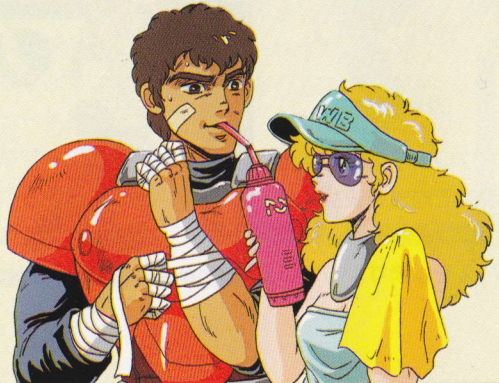
■ドリブル



選手がボールに触れるとドリブルを行います。ブリング中なら、Ⓒボタンでドリブルに移ります。

■ボレー

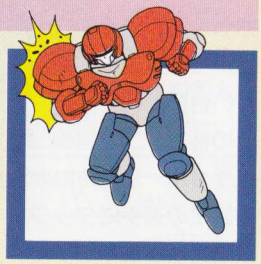
ボールが選手の真上に飛んできたとき、Ⓐボタンを押していると自動的にボレーシュートします（オプションでAUTOのとき）。ただし高さが合っていないと空振りもあります。



■ゴールキーパーの操作

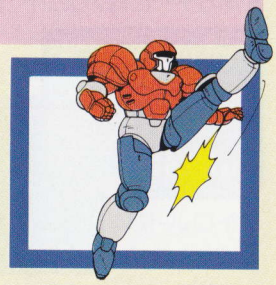
ゴールキーパーだけは、他のポジションと少し操作法が異なります。

①タックル



ボールを持っていないときは方向ボタンで向きを決め、Ⓐボタンでタックルです。方向ボタンを入れないときは真上にジャンプします。他のポジションと違いタックルは１種類、力をためる必要はありません。

②キックパス



ボールを持っているときにⒷボタンを押すとキックパスです。パスとはいっても他のポジションのシュートに匹敵するもので、ボタンを長く押しているほど力がたまり、ロングパスを打てます。

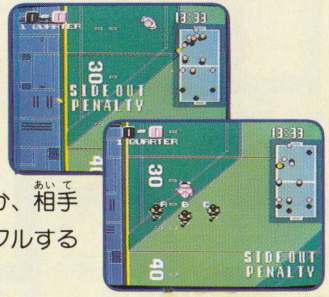
力が最大までたまるとボールが赤くなり、敵味方に関わらずこのボールに触わるとダメージを受けます。

●ボールがサイドタッチラインやエンドラインから外に出たときは、以下のルールでプレイを再開します。

SIDE OUT PENALTY

【サイド・アウト・ペナルティ】

●ボールがサイドタッチラインから外に出たとき

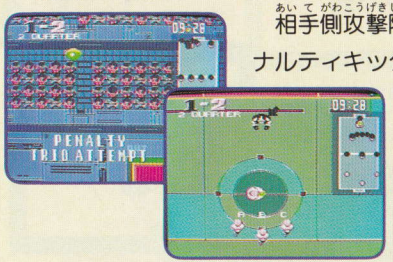


出した側のチームから1人、相手チームから3人が出て向かい合い、Ⓐ・Ⓑ・Ⓒの各ボタンでどの選手がボールを持つか、相手側はどの選手にタックルするかを決定します。

PENALTY TRIO ATTEMPT

【ペナルティ・トリオ・アテンプト】

●味方チーム側のエンドラインから外に出したとき



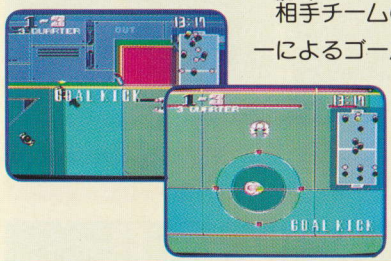
相手側攻撃陣3人によるペナルティキックです。攻撃側は誰が蹴るかをⒶ・Ⓑ・Ⓒの各ボタンで決定します。

キーパーはまず方向ボタンの左右で立つ位置を決め、そのあと方向ボタンでボールの方向を予想し、Ⓐボタンで防ぎます。方向ボタンを入れないときは真上にジャンプです。

GOAL KICK

【ゴール・キック】

●相手チーム側のエンドラインから外に出したとき



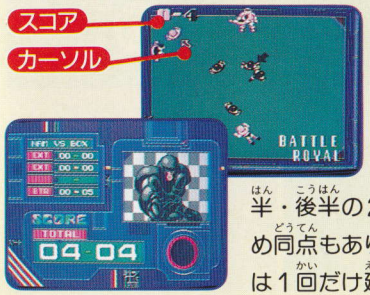
相手チームのゴールキーパーによるゴール・キックを行います。方向ボタンで蹴る方向を決め、Ⓑボタンを押して下さい。

■バトルロイヤル

試合が延長戦でも同点のときは、バトルロイヤルで決着をつけます。また、バトルロイヤルモードを選べば、バトルロイヤルだけを遊ぶことができます。

①操作そのものは通常のプレイとまったく同じ、タックル技を駆使し、相手チームと戦います。

②一定ダメージを受けた選手は立てなくなり、相手チーム全員を倒せば勝ちとなります。



③バトルロイヤルモードは前半・後半の2回戦制で行うため同点もあります。その場合は1回だけ延長戦です。

①セイフティー・アタック

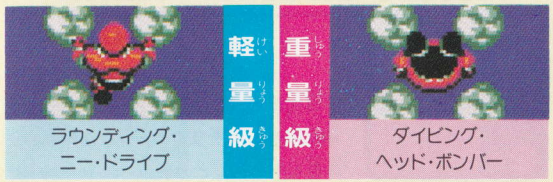
②バイオレント・アタック

●14〜15ページで説明したように、タックルは威力によって4段階に分かれており、さらに細かく15種類に分かれています。

同じレベルの技なら威力も同じで、どの技が出るかはコンピュータが決めてくれます。ただし選手には軽量級タイプと重量級タイプがあり、その体型の違いで出せる技が異なっています。

③ダイナミック・クラッシュ

④フライング・ボム



NAMCO STARS

ナムコスターズ

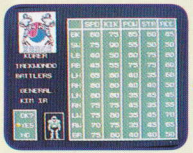
おなじみナムコスターズ。実力のほどは未知数ながら、他チームより多いボーナスポイントが魅力です。

NIPPON JUDO WARRIORS

ニッポン　ジュウドー　ウォリアーズ

柔道有段者が集まった日本代表チームのひとつ。投げ技のないレッスルボールでは苦戦は必至!?

KOREA TAEKWONDO BATTLERS



コリア　テコンドー　バトラーズ

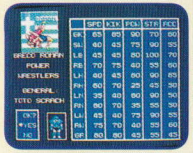
韓国の有名な格闘技といえばテコンドー。オリンピック種目にもなり、選手はいっそう燃えています。

BRAZIL CAPOEIRA KICKERS

ブラジル　カポエラ　キッカーズ

極限まで蹴り技を追求したブラジルの格闘技がカポエラです。元々は舞踏から発達したものだとか。

GRECO-ROMAN POWER WRESTLERS



グレコローマン　パワー　レスラーズ

グレコローマンスタイルのレスリングチーム。ヨーロッパ中の精鋭が手を組んだ混成チームの実力やいかに?

SOVIET SAMBO STRUGGLERS

ソビエト　サンボ　ストラグラーズ

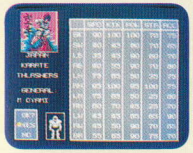
相撲と柔道とレスリングを混ぜ合わせたような格闘技がサンボ。そのサンボを国技とするソ連の代表チームです。

USA HEAVY BOXERS

USA　ヘビー　ボクサーズ

アメリカのヘビー級ボクサーが結成したチーム。次に紹介するカラテスラッシャーズにも匹敵する力をもっています。

JAPAN KARATE THRASHERS



ジャパン　カラテ　スラッシャーズ

いまや世界中に広まった空手。その本家、日本が送るスーパーチームです。選手データを見る限り文句なしのNo.1!